

Atividade - Vetores

1. Receber via teclado 5 valores inteiros de um vetor X em seguida exiba os valores do vetor X e um segundo vetor Y contem os elementos de X de trás para frente.
2. Receber via teclado 5 valores inteiros de um vetor X, em seguida alterar o vetor multiplicando os pares por 3 e somando 1 aos números ímpares. Mostrar o vetor de entrada e o vetor alterado com o nome de Y .
3. Receber via teclado 4 valores inteiros de um vetor A. Após a leitura o programa deve encontrar e imprimir o maior valor armazenado no vetor.
4. Receber via teclado 5 valores inteiros quaisquer de um vetor A. Após a leitura o programa deve copiar para um vetor B os elementos de A em ordem crescente.
5. Criar um vetor, via teclado, com 6 números inteiros, solicitar um número do teclado. Verificar se esse número existe no vetor. Se existir, imprimir em qual posição do vetor. Se não existir, imprimir uma mensagem que não existe.
6. Criar um vetor, via teclado, com 6 números inteiros. Mostrar o vetor e informar quantos números são maior que 10. Imprimir a soma destes números e a somar todos os números.
7. Criar um vetor, via teclado, com 5 números inteiros. Exibir o vetor, calcular a média do vetor. Mostrar quantos números são múltiplos de 3. Quantos números são maiores que 3 e menores que 10. Qual o maior número do vetor.